

АЛМАЗЯТА

Правила игры

Предназначены для чтения взрослыми детям.

В город пришли монстрики — но вовсе не страшные. Они не хотят крушить, они хотят дружить! Больше всего на свете алмазята любят алмазы. Пригласи их на весёлое состязание в силе — и досыта накорми алмазами победителя!

Состав игры:

60 карт (12 карт пяти видов)

Правила игры

Виды монстриков

Одиняша (1) — мал, да удал. Он один может побороть Пятюню, но остальные его сильнее. Таскает два алмаза.

Двоехват (2) — у него целых два алмаза в кармане, но из него не очень хороший боец.

Трихвой (3) — скромный и усердный работяга. Алмазы его не интересуют, только новые друзья.

Тетраед (4) — довольно сильный, но при этом любит вкусненькое и съедает два алмаза из тех, что принесли Одиняша, Двоехват или Пятюню.

Пятюня (5) — самый крупный из всех. Побеждает кого угодно, кроме Одиняши. Таскает один алмаз.

Подготовка к игре

Теперь, когда мы все познакомились, давайте разберёмся в правилах. Раздайте игрокам по 5 разных карт.





Оставшиеся карты перемешайте и положите лицевой стороной вниз посередине стола. Это — игровая колода.

Ход игры

По городу бродит монстрик, который хочет с кем-нибудь подружиться. Но дружить он будет только с самым сильным! Игроки выкладывают своих алмазят, и те меряются силами, чтобы узнать, кто обретёт нового друга.

Итак, в начале раунда раскройте карту с верха колоды: это и есть тот самый бродячий монстрик. Каждый игрок кладёт монстрика с руки в закрытую перед собой. Когда все игроки выложили алмазят, раскройте их. Выигрывает самый сильный монстрик (у которого выше число на карте).

Победивший монстрик уводит своего нового друга на секретную базу. Владелец победившего монстрика кладёт перед собой в открытую обе карты (бродячего монстрика и монстрика-победителя). Теперь они на его секретной базе. Алмазята с секретной базы на руку не возвращаются.

Звучит просто? Как бы не так!

Одинаковые по силе карты отменяют друг друга и возвращаются владельцам на руки. Если на руки вернулись все сыгранные алмазята, сбросьте бродячего монстрика.

Если по итогам состязания в силе остались только Одинаша и Пятяня, то побеждает Одинаша и его владелец кладёт бродячего монстрика и Одинашу на свою секретную базу. Для Одинаши мериться силами достаточно рискованно — ведь если игроки сыграли двух Пятянь и Трихвоя, то Пятяни вернутся владельцам на руки и бедный Одинаша останется с носом!



Аня и Вася забирают своих монстриков на руки. Коля побеждает, поскольку Одинаша сильнее Пятяни.

- Если два или более игроков отправили мериться силами одинаковых монстриков, то они возвращают этих монстриков на руки и в этом раунде не участвуют. Странно будет, если алмазята станут мериться силами сами с собой!
- Если ваш монстрик не сумел победить, вы забираете его на руку.
- Если победителя нет, сбросьте бродячего монстрика.
- Когда монстрик-победитель вместе бродячим монстриком отправились на секретную базу, его владелец добирает карту из колоды, чтобы на руке снова стало 5 карт.
- Если колода закончилась, перемешайте сброшенные карты и выложите их в закрытую. Это новая колода. Если карты в сбросе закончатся и ни один из игроков не выполнил условие победы, то побеждает игрок, собравший больше всех алмазов на секретной базе.

Пример 1: Побеждает Петя. Его монстрик самый сильный.



Пример 2: побеждает Петя, поскольку Аня и Вася сыграли одинаковые карты и забирают их на руки.



Конец партии

Партия заканчивается в одном из двух случаев:

- ♦ Один из игроков собрал на своей секретной базе три одинаковых монстрика (помните, что карты на руке не находятся на секретной базе).
- ♦ Общее количество алмазов у монстриков на секретной базе одного из игроков равно 5. (Помните о прозорливости Тетраеда — он съедает 2 алмаза!)

Игрок, выполнивший хотя бы одно из этих условий, побеждает.

Долгая игра

Вы можете сыграть несколько партий. Тогда за победу в партии игрок получает 1 победное очко. В зависимости от количества игроков, долгая игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт достаточное количество победных очков:

- ♦ 2 игрока — 5 очков
- ♦ 3 игрока — 4 очка
- ♦ 4 игрока и больше — 3 очка

Удачи! Увидимся на секретной базе, друг!

Создатели игры

Автор: Масао Суганума

Иллюстрации:

Нобору Хотта

Дизайн: Таро Хино



Grounding Inc.

© 2014 Grounding Inc.
All rights reserved.



Играть интересно

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией:

Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Евгения Некрасова

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик:

Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес
newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

© 2016 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru

